

Alam sebagai Fasilitator Perilaku Anak

Dita Pranditya Putri, dan Collinthia Erwindi

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: erwindicollinthia@gmail.com

Abstrak— Dewasa ini semakin marak perilaku buruk yang muncul pada anak, diakibatkan oleh menurunnya perhatian dari orang tua akibat orang tua sibuk bekerja. Banyaknya sikap destruktif yang muncul pada anak perlu diwaspadai dan dikontrol dengan cara memberi perlakuan atau respon tertentu yang dapat dilakukan oleh lingkungan terdekat anak, baik dari lingkungan orang tua, keluarga, teman, dan alam sekitar. Melalui pendekatan psikologis dan perilaku, maka pemilihan kegiatan juga desain dari objek diharapkan dapat meminimalisir perilaku buruk yang ada pada diri anak. Objek dirancang untuk menghadirkan suasana yang berbeda kepada pengguna, supaya tersampaikan pengalaman yang berbeda pula, sehingga memunculkan respon tertentu. Suasana alam dihadirkan dengan tujuan memberi penyegaran dari suasana perkotaan. Pemilihan kegiatan didasarkan dari sifat atau sikap yang ingin direspon dari pengguna, dan yang memberi dampak positif tertentu sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dengan menggunakan metode merancang Arsitektur Organik, penataan massa juga pembentukan objek merespon lingkungan eksisting pada lahan, sehingga diharapkan objek dapat beradaptasi dengan lingkungannya dengan baik..

Kata Kunci— Alam, Anak, Buruk, Perilaku, Psikologis.

I. PENDAHULUAN

PERKEMBANGAN jaman dan tuntutan untuk memenuhi kebutuhan hidup ialah salah satu alasan bagi para orangtua untuk mencari nafkah. Keadaan ini lah yang kemudian membawa perubahan tertentu terhadap kondisi sebuah keluarga, terutama kepada sang anak. Seorang anak ialah sebuah pribadi yang masih membutuhkan perhatian dan kasih sayang dari pihak terdekatnya, yaitu orang tua dan keluarga. Jika aspek ini mulai kurang terpenuhi, maka anak juga merupakan pribadi yang mudah terpengaruh dengan banyak hal lain. Anak kemudian akan mencari perhatian di luar lingkup keluarga, hal inilah yang kemudian memicu perubahan perilaku anak menjadi buruk jika apa yang ia terima merupakan hal yang tidak baik. Maka, untuk merespon keadaan ini, ada baiknya dihadirkan sebuah wadah dimana sang anak merasakan suasana baru yang berbeda dari kehidupan sehari-harinya. Kegiatan yang dihadirkan pun merespon akan perilaku yang muncul dan kebutuhan dari sang anak. Walaupun perilaku yang muncul akibat hubungan dengan orangtua sebagai pihak terdekat anak, namun dari pendekatan dan kehadiran tipe kegiatan didasarkan pada kebutuhan dari perilaku yang muncul pada anak, dimana respon tersebut dapat dilakukan bersama pihak lain selain keluarga, seperti teman dan makhluk hidup lain yaitu hewan dan tumbuhan. Melalui kegiatan-kegiatan yang dihadirkan,

diharapkan dapat membawa pengalaman baru bagi sang anak, sehingga dapat mengontrol keadaan emosi sang anak, sehingga saat anak kembali kepada pihak keluarga dan orangtuanya, keadaan psikologis anak sudah lebih baik dan dapat lebih pengertian terhadap keadaan orangtuanya yang sibuk bekerja.

Dengan begitu, emosi anak dapat lebih terkontrol dan perilaku buruk pada anak dapat dikurangi. Pemilihan lokasi guna mawadahi tujuan yang diinginkan disesuaikan dengan fungsi dari objek yang ingin dihadirkan yang bersifat rekreatif. Sehingga yang dirasa cocok ialah kawasan Kenjeran Park Surabaya. Kawasan ini berdasarkan perkembangan dari sejarah, saat ini, hingga rencana ke depannya, tetap dimanfaatkan sebagai area rekreasi keluarga. Sehingga sesuai fungsinya dirasa cocok. Selain itu, lokasi dari Kenjeran Park ini masih berada di area pinggir kota Surabaya, sehingga kehadiran suasana yang berbeda dari perkotaan namun tetap mudah dicapai dari segi jarak dan waktu dapat terpenuhi.

II. METODE DAN PENDEKATAN DESAIN

Tahapan perancangan menggunakan metode dari William M. Pena, dimana tahapan yang dilakukan berupa pengumpulan data dan fakta yang ditemukan, kemudian melanjutkan ke tahap proses untuk memecahkan masalah dan mencari solusinya, yang dapat membantu proses mendesain objek. Proses merancang yang digunakan kali ini dimulai dengan melihat fenomena yang terjadi pada anak dewasa ini. Berdasar fenomena tersebut kemudian ditentukan tujuan dan solusi yang perlu dilakukan dan disesuaikan dengan pilihan lokasinya.

Dalam tahapan rancang, juga diberlakukan pendekatan yang sesuai dengan isu dan tujuan yang diharapkan, yaitu:

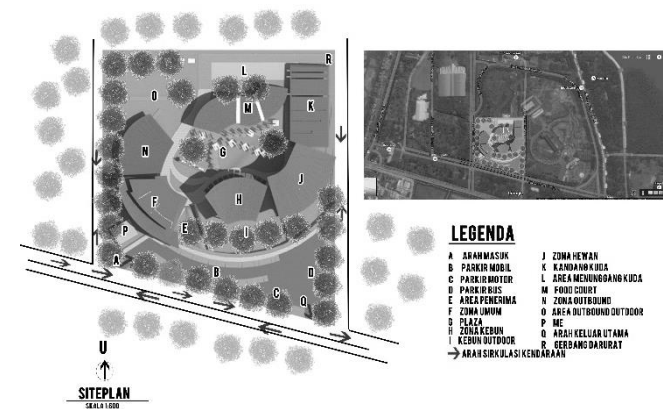
A. Psikologi

Berdasarkan teori-teori dalam dunia psikologi, disebutkan bahwa adanya hubungan yang dekat antara individu dengan sosok terdekatnya, dapat menjadi awal dari individu untuk berinteraksi secara sosial dan berkembang di masa pertumbuhannya. Eratnya hubungan antara orangtua dan individu juga memberi dampak pada proses terbentuknya kecerdasan moral pada anak.

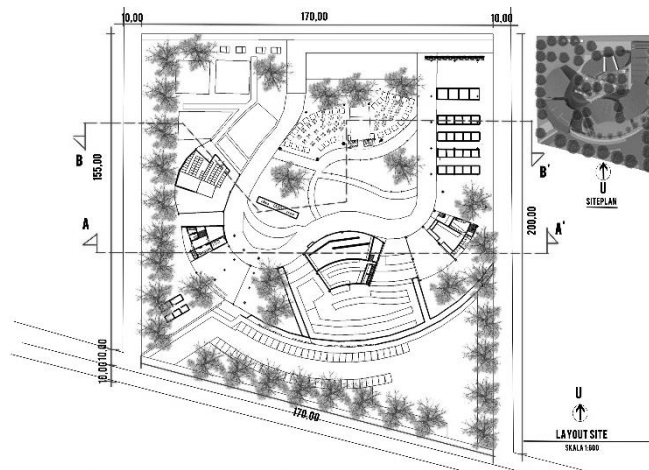
B. Psikologi Lingkungan – Arsitektur Perilaku

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh persepsi terhadap lingkungannya. Hasil dari sebuah desain arsitektur menjadi

salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku. Munculnya sebuah keinginan untuk memecahkan masalah (lingkungan), menumbuhkan ilmu psikologi lingkungan. Teori tersebut beranggapan bahwa pengalaman merupakan hal yang paling berpengaruh dalam pembentukan perilaku., Hal tersebut



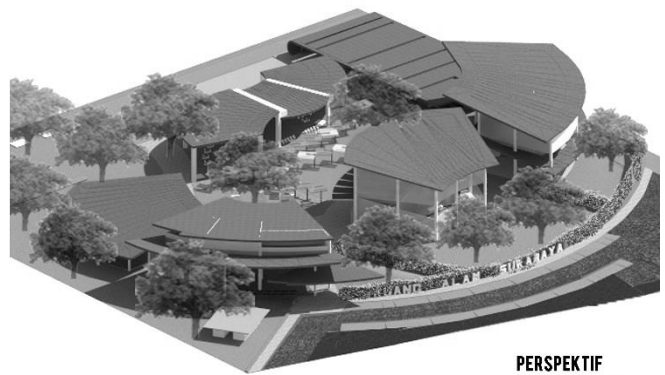
Gambar 1. Siteplan Objek



Gambar 2. Layout Objek

TAMPAK SELATAN SITE (DEPAN)
SKALA 1:400TAMPAK UTARA SITE (BELAKANG)
SKALA 1:400TAMPAK SISI BARAT SITE (SAMPING)
SKALA 1:400TAMPAK TIMUR SITE (SAMPING)
SKALA 1:400

Gambar 4. Tampak Site Objek



Gambar 5. Perspektif Bird Eye View



PERSPEKTIF



PERSPEKTIF

Gambar 6. Perspektif Normal Eye View

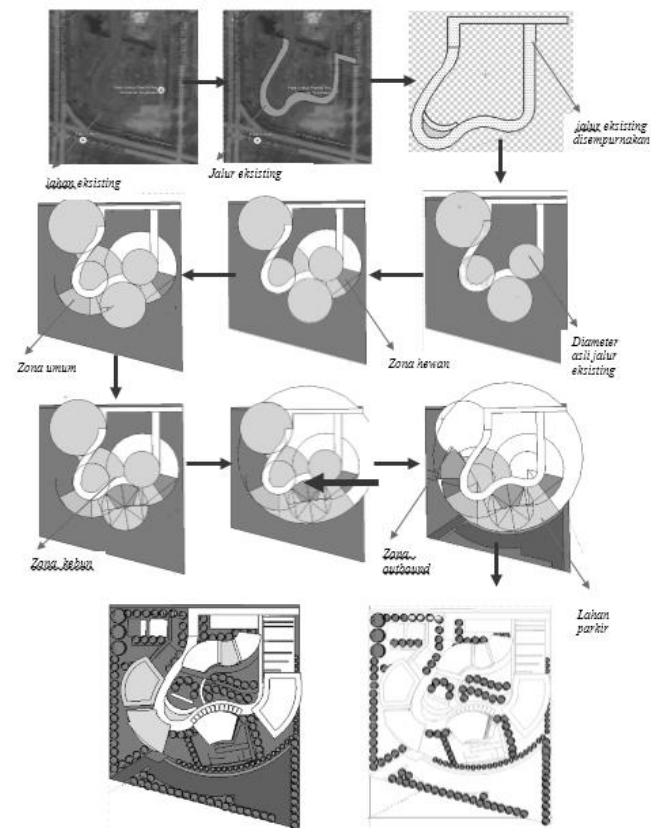


Gambar 6. Gambaran suasana dalam objek

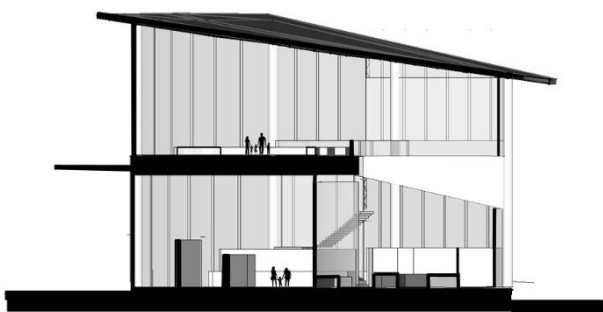
menunjukkan bahwa manusia mudah dibentuk dengan menciptakan lingkungan yang diinginkan. Apabila penerimaan



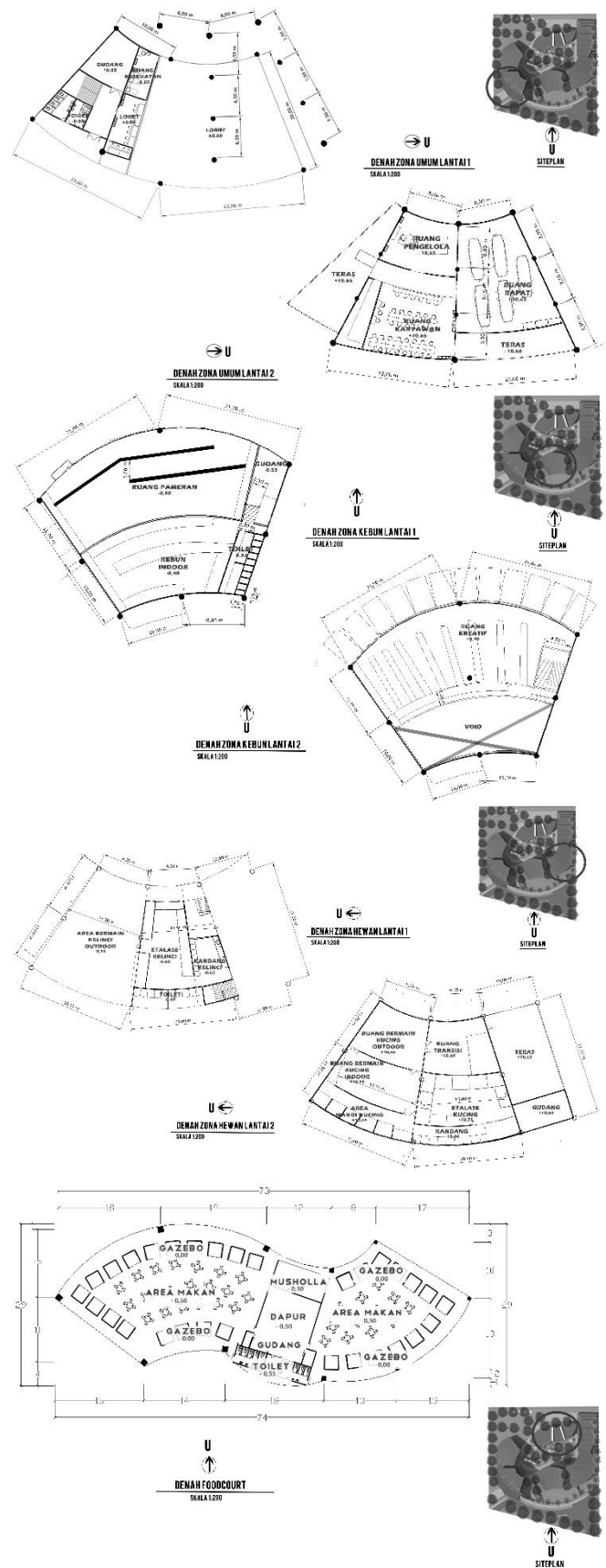
Gambar 7. Gambaran suasana dalam objek



Gambar 8. Pola Grid yang diterapkan pada objek



Gambar 9. Penerapan skala heroik pada bangunan



Gambar 10. Gambar denah bangunan pada objek

perilaku baru melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan yang bersifat berkelanjutan.

III. EKSPLORASI & HASIL DESAIN

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai kepada pengguna dengan menghadirkan suasana yang berbeda dari sehari-hari sehingga dapat memberikan pengalaman yang berbeda, maka konsep “Kembali ke Alam” dirasa cocok dengan keadaan kehidupan perkotaan yang semakin padat diiringi dengan perkembangan kehidupannya. Perwujudan konsep alam dilakukan melalui pemilihan kegiatan yang berhubungan dengan alam, perwujudan objek, pemilihan material, pengaturan zoning, pengaturan sirkulasi, konsep ruang dan pengaturan vegetasi.

Konsep penataan massa bangunan dilakukan dengan mengembangkan pola lingkaran dari titik pusat yang tersirat pada perkerasan eksisting pada lahan (gambar 8) Dari pola yang dimunculkan juga kemudian menghasilkan luasan dari tiap zona aktivitas. Perletakan zona aktivitas dibagi berdasarkan kebutuhannya masing-masing.

Penerapan metode Arsitektur Organik juga berlaku pada bentuk bangunan. Setelah muncul bidang untuk zona tiap aktivitasnya, maka bidang tersebut yang kemudian menjadi dasar untuk bentuk bangunan. Sifat lengkung pada Arsitektur Organik pun didapat dari pola ini. Pemanfaatan skala heroik pada tiap massa bertujuan mengurangi batasan antara bangunan dengan alam. Harapannya dengan semakin tinggi batas ruang dengan pengunjung, suasana alami yang ingin dicapai juga terwujud. Terlebih dengan bantuan pencahayaan dan penghawaan alami yang terwujud dengan pemanfaatan skala tersebut

Pemanfaatan bangunan menjadi dua lantai, bertujuan untuk pengelolaan view dari dalam bangunan, menjadikan daya tarik untuk penunjang, juga pemanfaatan lahan agar lebih efektif.. Penempatan halaman yang lapang di bagian tengah antar tiap bangunan berfungsi sebagai pemersatu antar bangunan, dan dapat dinikmati pengunjung dalam jumlah besar sekaligus. Bentuk sirkulasi radial akan memudahkan pengunjung dalam memilih jenis aktivitas apa yang akan dinikmati, dan mempermudah perpindahan gerak pengunjung dari satu bangunan ke bangunan lain.

Pemanfaatan material yang mendukung bentuk dan fungsi bangunan didapat dari pemanfaatan material kaca atau glass block pada sejumlah sisi dinding bangunan, yang bermanfaat menghasilkan pencahayaan alami dan mengekspos view keluar bangunan sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung. Kemudian pemanfaatan material kayu pada sejumlah bagian bangunan bermanfaat sebagai symbol unsur alam yang dihadirkan pada bangunan.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Merespon dari isu berupa perilaku buruk anak yang muncul akibat kesibukan orang tua bekerja, maka melalui pendekatan psikologis dan arsitektur perilaku akan muncul respon-respon yang dibutuhkan anak bergantung jenis perilaku buruknya. Nantinya kegiatan yang dilakukan dapat memberi dampak positif pada psikologis pengguna, sehingga emosi anak bisa menjadi lebih baik dan terkontrol. Kebutuhan ruang dan suasana yang dibutuhkan oleh pengguna disesuaikan dengan suasana alam yang mendominasi pada objek. Suasana alam yang alami dan berbeda dari suasana kota, diyakini dapat membantu mempengaruhi psikologis pengguna untuk mencapai tujuan awal dari desain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis D.P.P mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Allah SWT atas dimudahkan dan dilancarkannya selama proses Tugas Akhir ini hingga akhir; kepada kedua orang tua dan keluarga atas segala doa dan semangat yang tidak kunjung putus; kepada dosen pembimbing, dosen penguji, dan seluruh dosen pengajar di jurusan Arsitektur ITS, atas bantuan, masukan, bimbingan, dan ilmu yang diberikan selama proses hingga akhir; juga kepada para sahabat dan teman-teman yang turut membantu dan direpotkan dalam hal apapun hingga tahap akhir..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] www.bps.go.id
- [2] Pena, William M., Steven A. Parshall, 2001. Problem Seeking, An Architectural Programming Primer
- [3] Hartig, T., M. Mang, and G.W. Evans. 1991. Restorative effects of natural environment experiences. *Environment and Behavior* 23, 3–26
- [4] Health Council of the Netherlands and Dutch Advisory Council for Research on Spatial Planning, Nature and the Environment. 2004. Nature and Health: The Influence of Nature on Social, Psychological and Physical well-being. The Hague: Health Council of the Netherlands and RMNO
- [5] http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/arsitektur_psikologi_dan_mas_yarakat/bab1_arsitektur_dan_psikologi.pdf
- [6] ----, 2013, 1 Juni. Pantai Kenjeran Surabaya. jawatimuran1.wordpress.com/2013/06/01/pantai-kenjeran-surabaya/ijun13
- [7] Naufert, Peter, Archetct's Data Second & Third Edition